



HÖYÜK

JÁTÉKSZABÁLY



2-5 JÁTÉKOS SZÁMÁRA 10 ÉVES KOR FELETT, JÁTÉKIDŐ 60 PERC

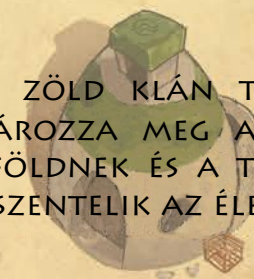
KÉPZELD EL, HOGY ÚGY 10.000 ÉVE...

A KLÁNOD FELHAGYOTT AZ ŐSI NOMÁD ÉLETFORMÁVAL ÉS NÉGY MÁSIK KLÁN TÁRSASÁGÁBAN LETELEPEDETT A VÖLGYBEN. A KÖZÖSSÉG ÚJRA SIKERES VOLT A NÖVÉNYEK BETAKARÍTÁSÁBAN ÉS NÉHÁNY CSALÁD EGYRE JOBBAN ÉRTETT AZ ÁLLATOK NEVELÉSÉHEZ: A KÖVETKEZŐ HOLDKOR MEGSZÜLETETT A KÖLYÖK ÚJ GENERÁCIÓJA. MINDNYÁJAN AZ ISTENEINKHEZ ÉS AZ ANYAISTENNŐHÖZ IMÁDKOZTUNK, HOGY ELNYERJÜK JÓAKARATUKAT. A KORSZAK SOK ÚJDONSÁGOT HOZOTT: A TERÜLET ROHAMOSAN TELT MEG SZOROSAN EGYMÁS MELLÉ RAGASZTOTT KUNYHÓKKAL. AZ ÚJ GENERÁCIÓK A RÉGI ROMOKRA ÉPÍTETTÉK A HÁZAIKAT. A LEGSIKERESEBBEK TÖBBIÉK FÖLÉ MAGASODÓ OLTÁRAI BÜSZKÉN HIRDETTÉK A VAGYONUKAT. **KI TUDJA, HOGY MIKOR GYERMEKEINK GYERMEKEI VILÁGRA JÖNNEK, MELYIK KLÁN FOG URALKODNI?**

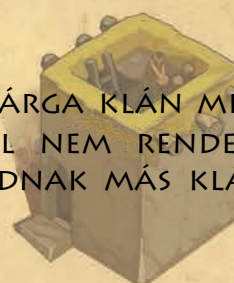
A **HÖYÜK**-BEN MINDEN JÁTÉKOS EGY KÖKORSZAKI KLÁNT SZEMÉLYESÍT MEG. A JÁTÉKTÁBLÁN A TÖBB MINT 9500 ÉVES ANATÓLIAI VÁROSOK KICSINYÍTETT MÁSÁT ÉPÍTHETED FEL. MELYIK KLÁN FOG GYŐZNI?

DERS KLÁN: A PIROS KLÁN A CSALÁDI ESZMÉNYEKHEZ RAGASZKODVA A JÓ ÉS ROSSZ IDŐKBEN IS TÁMOGATJA EGYMÁST. EZ ELLENTMOND VAD TERMÉSZETÜKNEK. A DERSEK MINDIG NAGYON MÉRGESEK ÉS AGRESSZÍVEK MINDEN ÚJ DOLOGGAL SZEMBEN AMIT FÖLFEDEZNEK ÚTJUK SORÁN ÉS NEM SZERETNEK OSZTOZNI A FÖLDJÜKÖN MÁS KLÁNOKKAL.

SNEERG KLÁN: A ZÖLD KLÁN TERMÉSZETTEL VALÓ KAPCSOLATA HATÁROZZA MEG AZ ALPVETŐ JELLEGZETESSÉGÜKET. A FÖLDNEK ÉS A TERMÉSZETI VAGYON GYARAPÍTÁSÁNAK SZENTELIK AZ ÉLETÜKET.



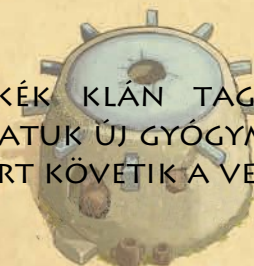
OLEYLI KLÁN: A SÁRGA KLÁN MINDENRE ÉS MINDENKIRE IRIGY AMIVEL NEM RENDELKEZIK. EZ AZ OKA AMIÉRT MEGTÁMADNAK MÁS KLÁNOKAT ÉS ELLOPJÁK A VAGYONUKAT.



RUPLES KLÁN: A LILA KLÁN NAGYON VALLÁSOS. SZERETIK IMÁDNI ISTENEIKET. AZ ÉLETÜK EGY MISZTIKUS CEREMÓNIA A FELKELÉS PILLANATÁTÓL EGÉSZEN A LEFEKVÉSIG.



LEBU KLÁN: A KÉK KLÁN TAGJAI GYÓGYÍTÓKÉNT ISMERTEK. A FELADATUK ÚJ GYÓGYMÓDOK ÉS TERÁPIÁK MEGTALÁLÁSA. EZÉRT KÖVETIK A VEZETŐ SÁMÁNJUKAT.



MINDEN KLÁN A HALADÓ JÁTÉKBAN HASZNÁLHATÓ EGYEDI KÉPESSÉGEKKEL RENDELKEZIK. EZEK RÉSZLETES LEÍRÁSA A **17. OLDALON** TALÁLHATÓ.



ÖSSZETEVŐK



5 KÉSZLET HÁZLAPKA
SZÍNENKÉNT 2 5



40 KARÁMLAPKA



20 KEMENCEBÁBU



20 OLTÁRBÁBU



1 SÁMÁNBÁBU



5 EREDMÉNYJELZŐ



20 TELEPES BÁBU



20 JÓSZÁGBÁBU



1 KEZDŐJÁTÉKOS LAPKA



24 KATASZTRÓFA-
KÁRTYA



1 JÁTÉKTÁBLA



70 SZEMPONTKÁRTYA



15 ÉPÍTÉSI KÁRTYA



ALAPJÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉS

1. MINDEN JÁTEKOS VÁLASSZON EGY KÉSZLET HÁZ LAPKÁT ÉS TEGYE MAGA ELÉ (25 DARAB), EZ LESZ A SAJÁT KLÁNJA. EZUTÁN VEGYE EL A KLÁN SZÍNÉVEL MEGEGYEZŐ EREDMÉNYJELZŐ KORONGOT ÉS TEGYE AZ EREDMÉNYJELZŐ SÁV NULLÁS MEZŐJÉRE (A LENTI KÉPEN "B").



MINDEN JÁTEKOSNAK 25 HÁZ LAPKÁJA VAN. A JÁTEKTÁBLA ("A") RÁCSOZATA SEGÍT A LAPKÁK RENDEZETT LERAKÁSÁBAN.

TEGYÉTEK A KATASZTRÓFAKÁRTYÁKAT LEFORDÍTVA A "CAT" MEZŐRE, MAJD 3 TÍZDARABOS PAKLI SZEMPONTKÁRTYÁT KÉPPEL FELFELÉ A "H" MEZŐKRE.



ERRE AZ OLDALRA TEGYÉTEK A KARÁMLAPKÁKAT ÉS A MARADÉK BÁBUKAT ("C", "D", "G").

AZ "E" ÉS "F" MEZŐK ÉS BÁBUK ALAPSZINTEN NEM KELLENEK.

A TÁBLA BAL ALSÓ SARKÁBAN A KÖR LEBONYOLÍTÁSÁT ÉS A PONTOZÁST SEGÍTŐ KÉPES SEGÉDLETET TALÁLTOK.

2. A JÁTEKHOZ 24 KATASZTRÓFAKÁRTYA TARTOZIK. A VÁLASZTOTT NEHÉZSÉGI SZINT HATÁROZZA MEG MELYEK KERÜLNEK JÁTÉKBA. AZ ALAPJÁTÉLHOZ A KÖVETKEZŐ 12 KATASZTRÓFÁT HASZNÁLJÁTOK: **FÖLDRENGÉS (x2)**, **TORNÁDÓ (x2)**, **ROSSZ IDŐJÁRÁS (x2)**, **ÁLDOZAT (x2)**, **SÁSKAJÁRÁS (x2)** ÉS **TÜZVÉSZ (x2)**. KEVERJÉTEK MEG A PAKLIT ÉS TEGYÉTEK KÉPPEL LEFELÉ A TÁBLA MEGFELELŐ HELYÉRE (FENTI KÉP "CAT"). A KATASZTRÓFAKÁRTYÁK NYELVFÜGGETLENEK, A JÁTEKSZABÁLY 9. ÉS 10. OLDALÁN LEVŐ LEÍRÁS SEGÍTSÉGÉVEL AZONOSÍHATÓK A KÉPEK A KATASZTRÓFÁKKAL. AZ ÉPÍTÉSI KÁRTYÁKAT TEGYÉTEK KÉPPEL LEFELÉ A "CON" MEZŐRE.

3. AZ OLTÁR ÉS KEMNCE BÁBUKAT VALAMINT A KARÁMLAPKÁKAT TEGYÉTEK A TÁBLA MEGFELELŐ HELYÉRE (FENTI KÉP "C", "D" ÉS "G"). AZ ALAPJÁTÉKBAN TEHÁT AZ "A", "B", "C", "D", "G", "H", "CAT" ÉS "CON" MEZŐK HASZNÁLTAK.



4. A JÁTÉKTÁBLA "H" JELŰ MEZŐIRE KERÜLNEK A **SZEMPONTKÁRTYÁK**. AZ ALAPJÁTÉKBAN A KEMENCÉVEL, OLTÁRRAL ÉS KARÁMMAL JELÖLT HÁROM HELYET HASZNÁLJÁTOK. TEGYETEK MINDHÁROM HELYRE 10 SZEMPONTKÁRTYÁT KÉPPEL FELFELÉ.

MEGJEGYZÉS: A KATASZTRÓFA- ÉS A SZEMPONTKÁRTYÁK HÁTOLDALA KÜLÖNBÖZŐ.

A 30 KÁRTYÁT ÍGY VÁLASSZÁTOK KI: 7 **OLTÁR**, 7 **KEMENCE**, 7 **KARÁM**, 3 **JOKER** ÉS 6 **HÁZ**.



5. VEGYÉTEK KI A **KÉPEN** LÁTHATÓ 5 ÉPÍTÉSI KÁRTYÁT A TÖBBI KÖZÜL. A MARADÉK 10 KÁRTYÁT MEGKEVERVE TEGYÉTEK KÉPPEL LEFELÉ A JÁTÉKTÁBLA "CON" JELŰ HELYÉRE.



6. A JÁTÉKTÁBLA KÖZÉPSŐ RÉSE ("A" AZ ELŐZŐ OLDALI KÉPEN) A JÁTÉKTÉR. KEZDÉSKOR ÜRES, IDE ÉPÍTIK A JÁTÉKOSOK TELEPÜLÉSEIKET.

AZ EREDMÉNYJELZŐ SÁVRA ("B" AZ ELŐZŐ OLDALI KÉPEN) NEM LEHET HÁZAKAT ÉPÍTENI.



4. A KEZDŐJÁTÉKOS MEGHATÁROZÁSÁHOZ VEGYETEK EL 2 HÁZ LAPKÁT MINDEGYIK JÁTÉKOSTÓL, KEVERJÉTEK ÖSSZE ŐKET ÉS HÚZZATOK KI EGYET LÁTATLANBAN. AKIÉ A HÁZ AZ MEGKAPJA A KEZDŐJÁTÉKOS LAPKÁT. **EZ JELZI, HOGY A JÁTÉKOS KEZD AZ ELSŐ KÖRBE.**

EGY KÖR MENETE



A JÁTÉK KÖRÖKRE OSZLIK, MINDEN KÖR A KÖVETKEZŐ 4 FÁZISBÓL ÁLL:

- 1) ÉPÍTKEZÉS x2
- 2) KATASZTRÓFA (KIVÉVE AZ ELSŐ KÖRT)
- 3) SZEMPONTKÁRTYÁK
- 4) A KÖR VÉGE

MINDEN FÁZISBAN A KEZDŐJÁTÉKOS (AKINÉL A JELZŐ VAN) KERÜL SORRA ELŐSZÖR, MAJD A TÖBBIK AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSA SZERINT.

A 4. FÁZIS VÉGEZTÉVEL A KÖR LEZÁRUL ÉS ÚJ KÖR KEZDŐDIK AZ 1. FÁZISSAL. A KEZDŐJÁTÉKOS VÁLASZT EGY MÁSIK JÁTÉKOST AKINEK ODAADJA A JELÖLŐT, ÍGY A KÖVETKEZŐ KÖRBE Ő LESZ A KEZDŐJÁTÉKOS. **HA EGY JÁTÉKOS FÖLHASZNÁLTA A 25. HÁZ LAPKÁJÁT IS A KÖRBE AKKOR A 4. FÁZIS UTÁN A JÁTÉK VÉGETÉR.**

HÁZI SZABÁLYOK: JÁTSZHATTOK RÖVIDEBB JÁTÉKOKAT IS HA A 20. VAGY A 15. HÁZ FELÉPÍTÉSE JELZI A JÁTÉK VÉGÉT.

SZABÁLYVÁLTOZAT: 5 JÁTÉKOS ESETÉN CSAK 20 HÁZAT HASZNÁLJÁTOK A TÁBLA KORLÁTOZOTT MÉRETE MIATT. HA A KARÁMOKAT IS SZÁMÍTÁSBA VESSZÜK AKKOR NAGYON KEVÉS HELY MARADHAT.

EGY KÖR LEÍRÁSA

1. FÁZIS - ÉPÍTKEZÉS

EBBEN A FÁZISBAN AZ ÉPÍTÉSI KÁRTYÁKAT HASZNÁLVA ÉPÍTS **6 ÚJ ELEMET, 2 LÉPÉSBEN 3-3 DARABOT (EZ 2 ÉPÍTÉSI KÁRTYÁT JELENT 3 ELEMEL MINDEGYIKEN).**

A JOBBRA LÁTHATÓ **"A" TÍPUSÚ** KÁRTYÁN PONTOSAN HÁROM MEGÉPÍTHETŐ ELEM VAN. A **"B" TÍPUSÚ** KÁRTYÁN VISZONT KÉT HÁZ ÉS EGY DZSÓKER VAN. ÍGY A HARMADIK ELEM LEHET HÁZ, KEMENCE, KARÁM VAGY OLTÁR IS.

A KÉT ÉPÍTKEZÉSI LÉPÉS UGYANÚGY ZAJLIK:

- A KEZDŐJÁTÉKOSTÓL INDULVA AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁNAK MEGFELELŐEN MINDENKI HÚZ EGY ÉPÍTÉSI KÁRTYÁT ÉS MAGA ELÉ TESZI KÉPPEL FÖLFELÉ.

- A KEZDŐJÁTÉKOSTÓL INDULVA MINDENKI MEGÉPÍT 3 ELEMET AZ ÉPÍTÉSI KÁRTYÁJÁNAK MEGFELELŐEN.

AZ ELSŐ ÉPÍTKEZÉS BEFEJEZTÉVEL AZ ÉPÍTÉSI KÁRTYÁKAT EL KELL DOBNI (EZEK A KÁRTYÁK A KÖVETKEZŐ LÉPÉSBEN NEM JÁTSZANAK). A MÁSODIK ÉPÍTKEZÉSI LÉPÉSHEZ ISMÉT MINDENKI A TÁBLÁN LÉVŐ PAKLIBÓL HÚZ KÁRTYÁT MAJD ÉPÍTKEZIK UGYANÚGY MINT AZ ELŐBB.

EMLÉLEZTETŐ: A DOBOZBAN 15 KÁRTYA VAN DE AZ ALAPJÁTÉKBAN CSAK 10-ET KELL HASZNÁLNI. A NEM HASZNÁLT KÁRTYÁK KÉPE A 4. OLDALON VAN.

VAN NÉHÁNY SZABÁLY HOGYAN KELL HÁZAKAT, KARÁMOKAT, KEMENCÉKET ÉS OLTÁROKAT ÉPÍTENI. EZEK AZ ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK A 6-8. OLDALON VANNAK.

MIUTÁN MINDEN JÁTÉKOS MEGÉPÍTETTE MIND A 6 ELEMET AZ ÉPÍTKEZÉSI FÁZIS VÉGETÉR ÉS KÖVETKEZIK A **2. FÁZIS - KATASZTRÓFA.**

MEGJEGYZÉS: MIUTÁN MIND A 10 ÉPÍTÉSI KÁRTYÁT FÖLHASZNÁLTÁTK MEG KELL KEVERNI ŐKET ÉS ÚJRA A TÁBLÁRA TENNI, HOGY ISMÉT LEHESSEN HÚZNI HA SZÜKSÉGES. CSAK AKKOR LEHET ÚJ HÚZÓPAKLIT CSINÁLNI HA MINDEN KÁRTYA ELFOGYOTT.

"A" ÉPÍTÉSI KÁRTYA



"B" ÉPÍTÉSI KÁRTYA



AZ **"A" ÉPÍTÉSI KÁRTYÁVAL** KÉT HÁZAT ÉS EGY OLTÁRT LEHET ÉPÍTENI.

A **"B" ÉPÍTÉSI KÁRTYÁVAL** KÉT HÁZAT LEHET ÉPÍTENI ÉS A HARMADIK ELEM VÁLASZTHATÓ (LEHET KEMENCE, KARÁM, OLTÁR VAGY AKÁR MÉG EGY HÁZ).



AZ ALAPJÁTÉK ÉPÍTÉSI SZABÁLYAI (HÁZ, KARÁM, KEMENCE, OLTÁR)

HÁZAK ÉPÍTÉSE

A HÁZAK ÉPÍTHETŐK MIND CSOPORTOKBAN (CSALÁD LÉTREHOZÁSA), MIND ÖNÁLLÓAN (ÚJ BLOKK KEZDÉSE).



HA A HÁZAK SZOMSZÉDOSAK AKKOR AZ OLDALAIKNAK EGYMÁS MELLÉ KELL KERÜLNIÜK.

A SARKAIKKAL ÉRINTKEZŐ HÁZAK NEM SZOMSZÉDOSAK. EZ A LÉPÉS NEM MEGENGEDETT.



KARÁMOK ÉPÍTÉSE

KARÁM CSAK HÁZ MELLÉ ÉPÜLHET.



A KARÁM NYITOTT OLDALA (NYÍL JELZI) MUTATJA MELYIK HÁZHOZ TARTOZIK.

EGY KARÁM LEHET A HÁZ MINDEGYIK OLDALÁN.

SOHA NEM LEHET EGY KARÁM MIND A NÉGY OLDALA BEÉPÍTVE, CSAK HÁROM OLDALON LEHET SZOMSZÉDOS ÉPÍTMÉNY.



IDE SEMMIT NEM LEHET ÉPÍTENI

KEMENCÉK ÉS OLTÁROK ÉPÍTÉSE



A KEMENCE- ÉS OLTÁRBÁBUK A HÁZLAPKÁKRA KERÜLNEK.

SEM KEMENCE SEM OLTÁR NEM OSZTOZHAT MÁSIKKAL UGYANAZON A HÁZON.



EGY HÁZNAK AMELYIKHEZ KARÁM TARTOZIK LEHET KEMENCÉJE VAGY OLTÁRA IS.

ROM HÁZAK

EGY HÁZ AKKOR ROM HA A LAKÓI ELHAGYTÁK ÉS A FALAI LEDŐLTEK, LEHETŐVÉ TÉVE ÚJ HÁZ ÉPÍTÉSÉT. A HÁZAK TIPIKUSAN KATASZTRÓFÁK MIATT VÁLNAK ROMMÁ (**LÁSD KATASZTRÓFÁK**). A JÁTEKOSOK NEM ROMBOLHATJÁK LE SAJÁT HÁZAIKAT. HA EGY HÁZ ROM AKKOR EGYSZERŰEN FORDÍTSUK ÁT A LAPKÁT A "ROM" OLDALÁRA. KÉTSZINTES HÁZ ESETÉN A FELSŐ SZINT LAPKÁJA KIKERÜL A JÁTÉKBÓL ÉS CSAK AZ ALSÓ LAPKÁT FORDÍTIJUK MEG (**GYAKORLATILAG A ROM A TEREPEL AZONOS MAGASSÁGÚ**).

AMENNYIBEN KARÁM IS TARTOZOTT AZ ÖSSZEDŐLT HÁZHOZ AKKOR LEVESSZÜK ÉS A LAPKA VISSZAKERÜL A TÁBLA SZÉLÉN LEVŐ HELYÉRE.



HA KEMENCE VAGY OLTÁR IS VOLT AZ ÖSSZEDŐLT HÁZBAN AKKOR AZ IS ELPUSZTUL. A BÁBUT LEVESSZÜK ÉS VISSZAKERÜL A TÁBLA SZÉLÉN LEVŐ HELYÉRE.

A ROMOKAT NEM LEHET EGYSZERŰEN VISSZAFORDÍTANI, HA EGY JÁTEKOS ARRRA A HELYRE ÉPÍTKEZIK AKKOR A ROMLAPKA KIKERÜL A JÁTÉKBÓL ÉS ÚJ HÁZLAPKÁT TESZÜNK LE.

AZ ALAPJÁTÉK ÉPÍTÉSI SZABÁLYAI (CSALÁDOK, BLOKKOK)

CSALÁDOK ÉS BLOKKOK

AZ EGYMÁS MELLETTI HÁZAK, ROMOK ÉS KARÁMOK CSOPORTJA A **BLOKK**.

AZ EGYMÁS MELLETTI ÁLLÓ AZONOS SZÍNŰ HÁZAK CSOPORTJA A **CSALÁD**. EGY CSALÁD KÉT KISEBB CSALÁDRA ESİK SZÉT HA NÉHÁNY HÁZUK ÖSSZEDŐL ÉS ELVÁLASZTJA ŐKET. AMIKOR EGY HÁZ FELÉPÍTÉSE ÖSSZEKÖT KÉT CSALÁDOT AKKOR EGYESÜLNEK ÉS EGY CSALÁD LESZ BELŐLÜK.

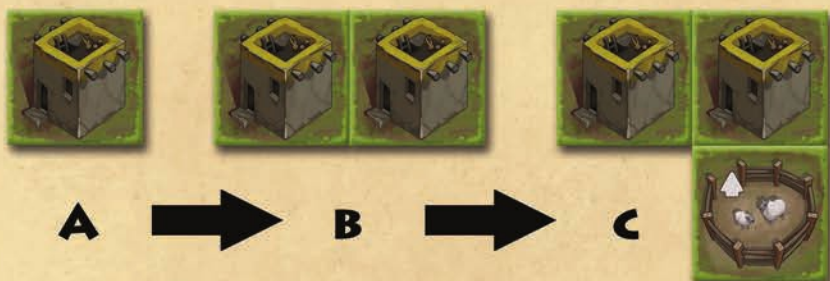
BLOKKON BELÜL NEM LEHET TÖBB AZONOS SZÍNŰ CSALÁDOT LÉTREHOZNI ÉPÍTÉSSEL. AZ ÚJ HÁZAKAT MINDIG A MEG-LÉVŐK MELLÉ KELL ÉPÍTENI (LÁSD A LENTI KÉPEN).

BLOKKON BELÜL CSAK KATASZTRÓFA HOZHAT LÉTRE TÖBB AZONOS SZÍNŰ CSALÁDOT HÁZAK ROMBADÖNTÉSÉVEL.

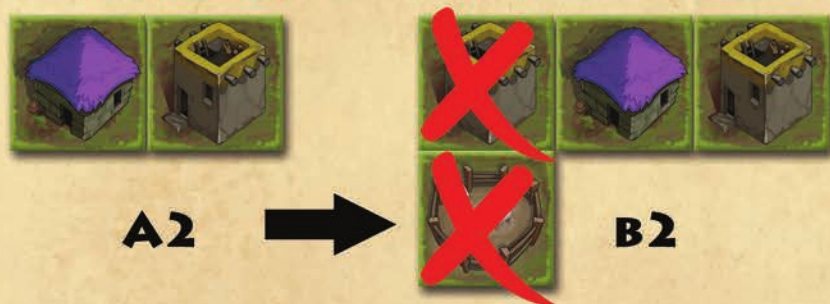
MINDIG BŐVÍTENEM KELL A CSALÁDOMAT VAGY ÉPÍTHETEK EGY ÚJ BLOKKOT/CSALÁDOT HA SZERETNÉK? MINKETTŐ LEHETSÉGES DE HA BŐVÍTED A CSALÁDOD A BLOKKBAN AKKOR: A) A HÁZAT MINDIG A SAJÁT HÁZAD MELLÉ KELL ÉPÍTENI (LÁSD A KÉPEN A, B ÉS C).

B) HA NINCS HÁZAD A BLOKKBAN AKKOR VALAMELYIK ELLENFELED HÁZA MELLÉ KELL ÉPÍTENED (LÁSD A KÉPEN A2).

HÁZÉPÍTÉS ÉS CSALÁD LÉTREHOZÁSA HELYESEN



A B2 ESET MUTATJA, HOGY NEM LEHET TÖBB CSALÁDOT LÉTREHOZNI AZONOS BLOKKBAN.



AZ EGYMÁS MELLETTI ÁLLÓ HÁZAK, ROMOK ÉS KARÁMOK CSOPORTJA A **BLOKK**.

AZ EGYEDÜLÁLLÓ HÁZ BLOKK ÉS CSALÁD IS EGYBEN.

A BLOKK NEM ESİK SZÉT KÉT KISEBB BLOKKRA AMIKOR NÉHÁNY HÁZ ÖSSZEDŐL. KÉT AZONOS SZÍNŰ CSALÁD VISZONT LEHET EGY BLOKKBAN ÚGY HOGY NEM SZOMSZÉDOSAK.

A KÖVETKEZŐ PÉLDÁN A BLOKKBAN A CSALÁDNAK 7 HÁZA VOLT DE A KÉT KÖZÉPSŐ ÖSSZEDŐLT. MOST KÉT KÜLÖNÁLLÓ CSALÁD VAN A BLOKKBAN AMIK ÚJRA EGYESÍTHETŐK HA AZ A VAGY A B HELYRE ÚJ HÁZAT ÉPÍTÜNK.



TILOS KÉT BLOKKOT ÖSSZEKÖTNI HÁZ VAGY KARÁM KÖZÉJÜK ÉPÍTÉSÉVEL. KÜLÖNÁLLÓ BLOKKOK SOHA NEM EGYESÍTHETŐK



IDE SEMMIT NEM LEHET ÉPÍTENI

MI TÖRTÉNIK HA NEM MARAD TÖBB HELY AHOVA LEHETNE ÉPÍTENI? EZ LEGINKÁBB ÖT JÁTÉKOS ÉS 25 HÁZLAPKA ESETÉN FORDULHAT ELŐ. HA NINCS TÖBB HELY AKKOR A KÖR 4. FÁZISA UTÁN A JÁTÉK VÉGETÉR MAJD ÖSSZE KELL SZÁMOLNI A PONTOKAT.

MEGJEGYZÉS: HA EGY JÁTÉKOS MÁR NEM TUD HÁZAT ÉPÍTENI MÉG EGYÉB ELEMETEK ÉPÍTHET AZ ÉPÍTÉSI KÁRTYÁJÁNAK MEGFELELŐEN.



AZ ALAPJÁTÉK ÉPÍTÉSI SZABÁLYAI (MAGAS HÁZAK ÉPÍTÉSE)

MAGAS HÁZAK ÉPÍTÉSE

A HÁZAK EGYMÁS TETEJÉRE ÉPÍTHETŐK. AZ ALSÓ HÁZ LESZ A FÖLDSZINT ÉS A FELSŐ PEDIG AZ EMELET. EMELETET ÉPÍTENI CSAK SAJÁT HÁZ TETEJÉRE LEHET. **EGY MAGAS HÁZ LEGFELJEBB KÉTSZINTES LEHET.**



MEGJEGYZÉS: NEM ÉPÍTHETSZ HÁZAT MÁS JÁTÉKOS HÁZÁNAK TETEJÉRE.

LEHET HÁZAT ÉPÍTENI EGY HÁZ ROMJAINAK HELYÉRE FÜGGETLENÜL KORÁBBI TULAJDONOSÁTÓL (A ROMOK SEMLEGES TERÜLETEK). A ROM LAPKA KIKERÜL A JÁTÉKBÓL, LE KEL VENNI A TÁBLARÓL MAJD AZ ÚJ HÁZ A HELYÉRE ÉPÜL.



CSAK AKKOR LEHET ÉPÍTKEZNI EGY HÁZ TETEJÉRE HA AZ ÜRES (NINCS RAJTA SE KEMENCE SE OLTÁR). HA A HÁZ TETEJE FOGLALT AKKOR A MÁSODIK SZINT ÉPÍTÉSE ELŐTT LE KELL VENNI A KEMENCÉT VAGY AZ OLTÁRT (A LEVETT ELEMÉK VISSZAKERÜLNEK A TÁBLA SZÉLÉN LEVŐ HELYÜKRE).

MEGJEGYZÉS: EZEK A DÖNTÉSEK NAGYON FONTOSAK A JÁTÉKBAN MERT AZ ELEMÉK ÚJRAÉPÍTÉSE NEHÉZ, BEFOLYÁSOLJA A SZEMPONTKÁRTYÁK SZÁMÁT. EL KELL DÖNTENI, HOGY HAGYOMÁNYOSAN ÉPÍTKEZEL VAGY MAGAS HÁZAT ÉPÍTESZ.

MÁSRÉSZT VISZONT A MAGAS HÁZAK EGYENLŐSÉG ESETÉN ELDÖNTHETIK A HOLTVERSENYT A HARMADIK FÁZISBAN (LÁSD 3. FÁZIS - SZEMPONTKÁRTYÁK).



CSAK AKKOR LEHET EGY MÁSIK HÁZRA RÁÉPÍTENI HA AZ LEGALÁBB EGY OLDALRÓL HOZZÁFÉRHETŐ. (LEGALÁBB EGY OLDALA NEM CSATLAKOZIK MÁSIK HÁZHOZ VAGY KARÁMHOZ.)



A ROMOK SZABAD TERÜLETNEK SZÁMÍTANAK, TEHÁT EBBEN AZ ESETBEN A KÉK HÁZRA LEHET MÁSODIK SZINTET ÉPÍTENI, A BAL OLDALON HOZZÁFÉRHETŐ.

MI TÖRTÉNIK HA A ZÖLD JÁTÉKOS A ROM HELYÉRE HÁZAT ÉPÍT MIUTÁN MEGÉPÍTETTEM AZ EMELETET? EZ SZABÁLYTALAN? A FELÉPÍTETT KÉK HÁZ SZABÁLYOS MERT AMIKOR ÉPÜLT AKKOR AZ EGYIK OLDALRÓL MÉG HOZZÁFÉRHETŐ VOLT!

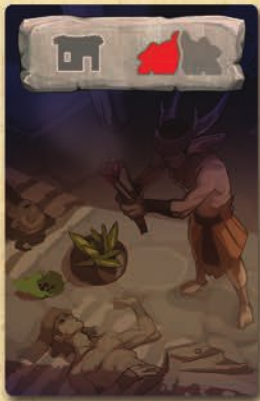
NEM KELL LEVENNI A MÁSODIK SZINTET, HOGY KEMENCÉT VAGY OLTÁRT ÉPÍTSÜNK. EZEK AZ ELEMÉK A FELSŐ SZINT TETEJÉRE KERÜLNEK. LEHET TEHÁT HÁZAD, ANNAK A TETEJÉN EGY MÁSIK HÁZAD ÉS AZON PEDIG KEMENCÉD VAGY OLTÁROD.



2. FÁZIS - KATASZTRÓFA

AZ ELSŐ KÖRBE NINCS KATASZTRÓFA, EZ A FÁZIS CSAK A MÁSODIK KÖRTŐL KEZDVE RÉSZE A JÁTÉKNAK.

A KEZDŐJÁTÉKOS HÚZ EGY KATASZTRÓFAKÁRTYÁT A PAKLI TETEJÉRŐL ÉS MINDENKINEK MEGMUTATJA (HANGOSAN FELOLVASSA A LEÍRÁST A JÁTÉKSZABÁLYBÓL HA SZÜKSÉGES). EZUTÁN MINDEN BLOKKOT MEGVIZSGÁLVA VÉGRE KELL HAJTANI A KATASZTRÓFÁT. EGY VAGY TÖBB BLOKK IS ÉRINTETT LEHET, A JÁTÉKOSOK ELVESZÍTHETNEK HÁZAKAT, SZEMPONTKÁRTYÁKAT STB. MIUTÁN A KATASZTRÓFA MINDENHOL LESÚJTOTT, A KÁRTYÁT VISSZA KELL TENNI A PAKLI ALJÁRA.



HÁTLAG

A KATASZTRÓFA SÚJTOTTA HÁZAK NEM KERÜLNEK KI A JÁTÉKBÓL HANEM A ROM OLDALUKRA FORDÍTVA A HELYÜKÖN MARADNAK. A JÁTÉKHOZ 24 KÁRTYA TARTOZIK, EZEK KÖZÜL 12 VAN HASZNÁLATBAN AZ ALAPJÁTÉKBAN.

MIVEL 10000 ÉVVEL EZELŐTT JÁRUNK A KATASZTRÓFÁK ELÉG PUSZTÍTÓAK LEHETNEK. NEM KELL MEGLEPŐDNI HA EGY BLOKK NAGYRÉSZE ÖSSZEDŐL EGY KATASZTRÓFA HATÁSÁRA. **(A KATASZTRÓFÁK LEÍRÁSÁT LEJEBB OLVASHATOD.)**

MEGJEGYZÉS: HA A HÁZAK FELE ELPUSTUL EGY KATASZTRÓFÁBAN MINDIG LEFELÉ KELL KEREKÍTENI. PÉLDÁUL 7 HÁZBÓL 3 PUSZTUL EL. AMIKOR VISZONT CSAK EGYETLEN HÁZ VAN A BLOKKBAN AKKOR NEM LEHET KEREKÍTENI, AZ AZ EGY HÁZ FOG ROMBADÓLNI.

A KATASZTRÓFAKÁRTYÁK JELENTÉSE



→ **ROSSZ IDŐJÁRÁS #1:** ABBAN A BLOKKBAN AHOL A LEGKEVESEBB OLTÁR ÉPÜLT MINDEN JÁTÉKOSNAK ÖSSZEDŐL 1 HÁZA. (EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



→ **ROSSZ IDŐJÁRÁS #2:** ABBAN A BLOKKBAN AHOL A LEGTÖBB OLTÁR ÉPÜLT MINDEN JÁTÉKOSNAK ÖSSZEDŐL 1 HÁZA. (EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



→ **SZÁRAZSÁG #1:** A LEGKISEBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS ELVESZTI A JÓSZÁGAI FELÉT. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



→ **SZÁRAZSÁG #2:** A LEGNAGYOBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS ELVESZTI A JÓSZÁGAI FELÉT. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



→ **JÁRVÁNY #1:** A LEGNAGYOBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS ELVESZTI A TELEPESEK FELÉT. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



→ **JÁRVÁNY #2:** A LEGKISEBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS ELVESZTI A TELEPESEK FELÉT. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



















→ **FÖLDRENGÉS #1:** A LEGKISEBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS HÁZAINAK FELE ÖSSZEDŐL. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



→ **FÖLDRENGÉS #2:** A LEGNAGYOBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS HÁZAINAK FELE ÖSSZEDŐL. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



- 
 → **TŰZ #1:** ABBAN A BLOKKBAN AHOL A LEGTÖBB KEMENCE ÉPÜLT MINDEN JÁTÉKOS HÁZAINAK FELE ÖSSZEDŐL. (EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **TŰZ #2:** ABBAN A BLOKKBAN AHOL A LEGKEVESEBB KEMENCE ÉPÜLT MINDEN JÁTÉKOS HÁZAINAK FELE ÖSSZEDŐL. (EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **ÁRVÍZ #1:** A SÁMÁNBÁBU VISSZAKERÜL A TÁBLA SZÉLÉN LEVŐ HELYÉRE.
- 
 → **ÁRVÍZ #2:** A SÁMÁNBÁBU VISSZAKERÜL A TÁBLA SZÉLÉN LEVŐ HELYÉRE.
- 
 → **SÁSKAJÁRÁS #1:** A LEGKISEBB BLOKKOT MEGTÁMADTÁK A SÁSKÁK EZÉRT EBEN A KÖRBEN NEM LEHET SZEMPONYKÁRTYÁT SZEREZNI EZZEL A BLOKKAL. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **SÁSKAJÁRÁS #2:** A LEGNAGYOBB BLOKKOT MEGTÁMADTÁK A SÁSKÁK EZÉRT EBEN A KÖRBEN NEM LEHET SZEMPONYKÁRTYÁT SZEREZNI EZZEL A BLOKKAL. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **FOSZTOGATÁS #1:** A LEGNAGYOBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOSTÓL ELLOPJÁK OLTÁRAINAK FELÉT. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **FOSZTOGATÁS #2:** A LEGKISEBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOSTÓL ELLOPJÁK OLTÁRAINAK FELÉT. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **ÁLDOZAT #1:** ABBAN A BLOKKBAN AHOL A LEGTÖBB KARÁM VAN MINDEN JÁTÉKOS EGY HÁZA ÖSSZEDŐL. (EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **ÁLDOZAT #2:** ABBAN A BLOKKBAN AHOL A LEGKEVESEBB KARÁM VAN MINDEN JÁTÉKOS EGY HÁZA ÖSSZEDŐL. (EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **TORNÁDÓ #1:** ABBAN A BLOKKBAN AHOL A LEGTÖBB KÉTSZINTES HÁZ VAN MINDEN JÁTÉKOS EGY HÁZA ÖSSZEDŐL. (EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **TORNÁDÓ #2:** ABBAN A BLOKKBAN AHOL A LEGKEVESEBB KÉTSZINTES HÁZ VAN MINDEN JÁTÉKOS EGY HÁZA ÖSSZEDŐL. (EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **VULKÁNKITÖRÉS #1:** A LEGKISEBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS KARÁMJAINAK FELE ELPUZTUL. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **VULKÁNKITÖRÉS #2:** A LEGNAGYOBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS KARÁMJAINAK FELE ELPUZTUL. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **FARKASOK #1:** A LEGNAGYOBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS KEMECÉINEK FELE ELPUZTUL. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)
- 
 → **FARKASOK #2:** A LEGKISEBB BLOKKBAN MINDEN JÁTÉKOS KEMECÉINEK FELE ELPUZTUL. (KARÁM ÉS ROM NEM SZÁMÍT, EGYENLŐSÉG ESETÉN MINDEGYIK BLOKK ÉRINTETT.)



A KATASZTRÓFAKÁRTYÁK JELÖLÉSE KÉT RÉSZBŐL ÁLL. A BALOLDALI RÉSZ MUTATJA A FELTÉTELT HOGY MIT ÉRINT A KATASZTRÓFA (LEGNAGYOBB LEGKISEBB BLOKK STB.). A JOBBOLDALI RÉSZ A KATASZTRÓFA HATÁSA (PL. EGY HÁZ ÖSSZEDŐL, ELPUZTUL VALAMELYIK ELEM FELE STB.)

3. FÁZIS - SZEMPONTKÁRTYÁK

EBBEN A KÖRBEN MINDEN **BLOKKOT** MEG KELL VIZSGÁLNI ÉS EL KELL DÖNTENI MELYIK JÁTÉKOS(OK) VAN(NAK) TÖBBSÉGBEN AZ EGYES SZEMPONTOK SZERINT (KEMENCÉK, OLTÁROK ÉS KARÁMOK AZ ALAPJÁTÉKBAN). EZEK A JÁTÉKOSOK SZEMPONTKÁRTYÁKAT NYERNEK ABBÓL A PAKLIBÓL AMELYIK SZEMPONT SZERINT ELŐL VÉGEZTEK.

AZ ELSŐ MEGVIZSGÁLANDÓ BLOKKOT A KEZDŐJÁTÉKOS VÁLASZTJA. EZUTÁN AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSA SZERINT KÖVETKEZNEK A JÁTÉKOSOK EGÉSZEN ADDIG AMÍG AZ ÖSSZES BLOKK SORRA KERÜL.

AMIKOR EGY BLOKKOT ELLENÖRZÜNK MINDEN SZEMPONTOT KI KELL ÉRTÉKELNI MIELŐTT EGY MÁSIK BLOKKRA SOR KERÜL ÉS **MINDEN BLOKK CSAK EGYSZER KERÜL SORRA EBBEN A FÁZISBAN.**

MINDEN BLOKKBAN A KÖVETKEZŐ HÁROM SZEMPONTOT KELL MEGNÉZNI AZ **ALAPJÁTÉKBAN:**



KEMENCÉK: A BLOKKBAN A LEGTÖBB KEMENCÉT BIRTOKLÓ JÁTÉKOS KAPJA ENNEK A PAKLINAK A LEGFELSŐ LAPJÁT.

OLTÁROK: A BLOKKBAN A LEGTÖBB OLTÁRT BIRTOKLÓ JÁTÉKOS KAPJA ENNEK A PAKLINAK A LEGFELSŐ LAPJÁT.

KARÁMOK: A BLOKKBAN A LEGTÖBB KARÁMOT BIRTOKLÓ JÁTÉKOS KAPJA ENNEK A PAKLINAK A LEGFELSŐ LAPJÁT. **AMIKOR EZ A PAKLI ELFOGY (PIROS KÉZ) SENKI NEM TEHET VAGY VEHET EL KÁRTYÁT A JÁTÉK VÉGÉIG.**

AMENNYIBEN EGY BLOKKBAN VALAMELYIK SZEMPONT NEM ÉRTÉKELHETŐ (PL. SENKINEK SINCS KARÁMJA), SENKI NEM KAP KÁRTYÁT AZ ADOTT PAKLIBÓL.

DÖNTETLEN BÁRMELY SZEMPONT ESETÉBEN: EKKOR LESZNEK FONTOSAK A MAGAS HÁZAK. AZ A JÁTÉKOS NYER AKINEK TÖBB ELEME VAN MAGAS HÁZHOZ VAGY HÁZRA ÉPÍTVE. HA ÍGY IS DÖNTETLEN SENKI NEM KAP KÁRTYÁT. PÉLDA: AZ 1. ÉS A 2. JÁTÉKOSNAK IS 3 KEMENCÉJE VAN A BLOKKBAN. A 2. JÁTÉKOSNAK EGY KEMENCÉJE VAN EGY MAGAS HÁZON, AZ 1. JÁTÉKOSNAK KÉT MAGAS HÁZA VAN DE EGYIKEN SINCS KEMENCÉJE. A 2. JÁTÉKOS NYERI A KÁRTYÁT.

HA EGY JÁTÉKOS EGYEDÜL VAN EGY BLOKKBAN AKKOR NEM KAP KÁRTYÁT. A 3 SZEMPONTOT CSAK AZOKBAN A BLOKKOKBAN KELL ÉRTÉKELNI AHOL **TÖBB JÁTÉKOSNAK IS VAN HÁZA.** **TEHÁT HA VALAKI ÚJ BLOKKOT KEZD ÉPÍTENI, OKOS DOLOG CSATLAKOZNI.**

HA VALAMELYIK PAKLI ELFOGY (PIROS KÉZ) NEM LEHET TÖBBÉ KÁRTYÁT TENNI ODA VAGY NYERNI AZ ADOTT SZEMPONT SZERINT. MINDEN PAKLIBAN 10 KÁRTYA VAN A JÁTÉK KEZDETÉN DE EZ VÁLTOZIK A JÁTÉK SORÁN VÉGRAHAJTOTT AKCIÓKKAL (LÁSD A 13. OLDALON, SZEMPONTKÁRTYÁK FELHASZNÁLÁSA).

A SZEMPONTKÁRTYÁK **KIJÁTSZHATÓK** MINDEN 4. FÁZIS ELEJÉN (LÁSD 13. OLDAL).



PÉLDA EGY BLOKK KIÉRTÉKELÉSÉRE

EBBEN A PÉLDÁBAN KÉT JÁTÉKOS VAN, A PIROS ÉS A KÉK. A FALU HÁROM BLOKKBÓL ÁLL ("A", "B" ÉS "C"). AZ "A" BLOKKBAN EGY CSALÁD KÉT RÉSZRE SZAKADT, EGY ROM VÁLASZTJA EL ŐKET ("X"), DE ETTŐL MÉG A BLOKK RÉSZEI.



AZ "A" BLOKK KIÉRTÉKELÉSE:

OLTÁROK - DÖNTETLEN (NINCS OLTÁR AZ "A" BLOKKBAN).

KARÁMOK - A PIROS NYERT. (MINDKÉT JÁTÉKOSNAK VAN 1 DE A PIROS CSALÁDÉ EGY EMELETES HÁZHOZ CSATLAKOZIK.)

KEMENCÉK - A KÉK NYERT. (A PIROSNAK VAN 1 AZ EMELETES HÁZÁN DE A KÉKNEK 2 VAN.) AZ EMELETES HÁZAK CSAK EGYENLŐSÉG ESETÉN DÖNTENEK.



AZ "B" BLOKK KIÉRTÉKELÉSE:

OLTÁROK - A KÉK NYERT. (A PIROSNAK NINCS.)

KARÁMOK - A PIROS NYERT. (NEKI 2 VAN, A KÉKNEK CSAK 1.)

KEMENCÉK - A PIROS NYERT. (A KÉKNEK NINCS.)



AZ "C" BLOKK KIÉRTÉKELÉSE:

A PIROS AZ EGYETLEN TELEPES A BLOKKBAN EZÉRT NEM KAPHAT SZEMPONTKÁRTYÁT. MEG KELL GYŐZNI A TÖBBI JÁTÉKOST, HOGY ÉPÍTSENEK HÁZAKAT EBBE A BLOKKBA IS.

4. FÁZIS – A KÖR VÉGE

EZ AZ UTOLSÓ FÁZIS AHOL SZEMPONTKÁRTYÁK VISSZAKERÜLNEK. A KEZDŐJÁTÉKOSTÓL INDULVA MINDENKI ÖSSZEGYŰJTI A KÖRBE ELHASZNÁLT KÁRTYÁIT (LÁSD A KÖVETKEZŐ OLDALON "A SZEMPONTKÁRTYÁK HASZNÁLATA") ÉS VISSZATESZI ŐKET A HÁROM PAKLIBA.

AZ ELHASZNÁLT KÁRTYÁKAT KÉPPEL FÖLFELÉ A KIVÁLASZTOTT PAKLIBA, AZ OTTMARADT KÁRTYÁK ALÁ KELL TENNI.

AMIKOR EGY PAKLI ELFOGYOTT ÉS A PIROS KÉZ LÁTSZIK AKKOR NEM LEHET ABBA A PAKLIBA KÁRTYÁT VISSZATENNI. EZ AZT JELENTI, HOGY ETTŐL KEZDVE SENKI NEM KAPHAT KÁRTYÁT AZ ADOTT ELEM UTÁN. ENNEK ELKERÜLÉSÉRE AZT JAVASOLJUK, HOGY ODA TEGYÉTEK A KÁRTYÁKAT AHOL MÁR KEVÉS LAP MARADT MIELŐTT TÚL KÉSŐ LESZ.



SENKI SEM OSZTHATJA SZÉT KÁRTYÁIT A HÁROM PAKLI KÖZÖTT. A JÁTÉKOSNÁL LEVŐ ÖSSZES KÁRTYÁT EGYETLEN PAKLI ALJÁRA KELL TENNI.

AZ EGYES PAKLIBAN A KÁRTYÁK SZÁMA NEM KORLÁTOZOTT. ÉLMÉLETILEG EGY PAKLIBAN IS LEHET AZ ÖSSZES KÁRTYA, VAGY LEHET ÜRES EGY PAKLI EGY KÖRBE VAGY AKÁR TOVÁBB IS. **VIGYÁZAT, EZ HÁTRÁNYOSAN ÉRINTI AZOKAT A JÁTÉKOSOKAT AKIK AZ ADOTT SZEMPONT SZERINT ÉPÍTETTÉK A CSALÁDJAIKAT.**



MIUTÁN A KÁRTYÁK VISSZAKERÜLTEK, A KEZDŐJÁTÉKOS VÁLASZT EGY MÁSIK JÁTÉKOST ÉS ÁTADJA NEKI A JELZŐT. EZ JELZI A KÖR VÉGÉT ÉS AZ ÚJ KÖR KEZDETÉT. **AZ ÁTADÁS KÖTELEZŐ, NEM LEHET UGYANAZ A KEZDŐJÁTÉKOS KÉT EGYMÁS UTÁNI KÖRBE.**

A SZEMPONTKÁRTYÁK HASZNÁLATA

A SZEMPONTKÁRTYÁK KÉTFÉLEKÉPPEN HASZNÁLHATÓK FÖL:
ÉPÍTHETEK **TOVÁBBI ELEMET** VAGY KAPHATOK **GYŐZELMI PONTOKAT**.

A KÁRTYÁK CSAK A KÖR NÉGY FÁZISÁNAK KEZDETÉN JÁTSZHATÓK KI. A KEZDŐJÁTÉKOSTÓL INDULVA AZ ÓRAMUTATÓ JÁRÁSÁNAK MEGFELELŐEN MINDEN JÁTÉKOS KIJÁTSZHAT EGY VAGY TÖBB KÁRTYÁT VAGY PASSZOLHAT. ERRE EGYSZER VAN LEHETŐSÉG A FÁZISOK ELEJÉN. MIUTÁN MINDEN JÁTÉKOS SORRA KERÜLT A KEZDŐJÁTÉKOSNAK EL KELL KEZDENIE AZ AKTUÁLIS FÁZIST. **KÁRTYÁT ISMÉT HASZNÁLNI CSAK A KÖVETKEZŐ FÁZIS ELEJÉN LEHET.**

EGY KÖRBEN **EGY KÁRTYÁT LEHET KIJÁTSZANI A FALUBAN LEVŐ MINDEN CSALÁD UTÁN.** PÉLDA: HA A KLÁNNAK 5 CSALÁDJA VAN A FALUBAN AKKOR MAXIMUM 5 KÁRTYA HASZNÁLHATÓ A KÖRBEN. HA CSAK EGY CSALÁD VAN -LEGYEN AZ BÁRMILYEN NAGY- AKKOR CSAK EGY KÁRTYA HASZNÁLHATÓ.

EZÉRT MINDEN KÁRTYA KIJÁTSZÁSA ELŐTT ELLENŐRIZNI KELL, HOGY VAN-E MÉG ELÉG CSALÁD. A FELHASZNÁLT KÁRTYÁKAT A KÖR VÉGÉIG GYŰJTSÉTEK KÉPPEL FELFELÉ MAGATOK ELŐTT, EZ MEGKÖNNYÍTI A SZÁMOLÁST.

HA ELVESZTESZ CSALÁDOKAT A KATASZTRÓFÁK KÖVETKEZTÉBEN ÉS MÁR KIJÁTSZOTTAD A KÁRTYÁKAT AKKOR TOVÁBBI KÁRTYÁKAT MÁR CSAK AKKOR HASZNÁLHATSZ HA A CSALÁDOK SZÁMA ISMÉT LEHETŐVÉ TESZI. NEM VESZNEK EL A KIJÁTSZOTT KÁRTYÁK CSAK A TOVÁBBI KÁRTYAFÖLHASZNÁLÁS LEHETŐSÉGE.



MEGJEGYZÉS: A KÁRTYÁK GRAFIKÁJÁNAK NICS SZEREPE A JÁTÉKMENETBEN. CSAK A TÖRTÉNELMI HANGULATOT BIZTOSÍTJÁK.

VAN NÉHÁNY JOKER KÁRTYA, BALRA A KÉPEN LÁTHATÓK. EZEK BÁRMELYIK SZEMPONTKÁRTYÁT HELYETTESÍTHETIK, AKÁR ÉPÍTKEZÉSBEN AKÁR GYŐZELMI PONTOK ELÉRÉSÉBEN.

1. TOVÁBBI ELEM EK ÉPÍTÉSE

MINDEN SZEMPONTKÁRTYA EGY ELEM MEGÉPÍTÉSÉT TESZI LEHETŐVÉ. EZ AZ ELEM A KÁRTYA BAL FELSŐ SARKÁBAN LÁTHATÓ. AZ ADOTT ELEM BÁRHOVA ÉPÍTHETŐ A FALUBAN AZ ELSŐ FÁZIS SZABÁLYAINAK MEGFELELŐEN.



PÉLDA

EZZEL A KÁRTYÁVAL EGY OLTÁRT LEHET ÉPÍTENI, VAGY LÁSD A KÖVETKEZŐ OLDALON...



2. GYŐZELMI PONTOKRA VÁLTÁS



AHELYETT, HOGY ÚJABB ELEMeket ÉPÍTENÉNK AZ AZONOS SZIMBÓLUMOS KÁRTYÁKAT BE LEHET VÁLTANI GYŐZELMI PONTOKRA. AKÁR EGYETLEN KÁRTA IS BEVÁLTHATÓ 1 GYŐZELMI PONTRA AMINT EZ A BALRA LEVŐ KÁRTYÁN LÁTHATÓ.

A MEGSZEREZHETŐ PONTOK LISTÁJA MINDEN KÁRTYA BAL ALSÓ SARKÁBAN VAN.

A FEKETE NÉGYZETBEN AZ EGYÜTT KIJÁTSZOTT KÁRTYÁK SZÁMA, MELLETÜK SÁRGA SZÁMMAL AZ ÉRTE JÁRÓ GYŐZELMI PONTOK TALÁLHATÓK. MINÉL TÖBB KÁRTYA ANNÁL TÖBB PONT.

PÉLDA FOLYTATÁS

... 1 GYŐZELMI PONTOT ÉR.

HA LEGALÁBB NÉGY CSALÁDOD VAN A FALUBAN AKKOR BEVÁLTHATSZ 4 KÁRTYÁT 4 PONTÉRT VAGY MEGÉPÍTHETED A KÁRTYÁKON TALÁLHATÓ ELEMÉKET.

MEGJEGYZÉS: AZ ALSÓ SORBAN (JOBBRA) A KÁRTYÁKON AZONOS ELEM LÁTHATÓ (HÁZ). EZ 8 GYŐZELMI PONTOT JELENTHET. EZ A PÉLDA MUTATJA MIÉRT KELL ÓVATOSNAK LENNI MELYIK FAJTA KÁRTYÁT ÉS HOGYAN HASZNÁLJUK A STRATÉGIÁNKHOZ.

MEGJEGYZÉS: AMINT A KÁRTYÁKON LÁTHATÓ LEGFELJEBB 5 DARAB VÁLTHATÓ BE PONTOKRA. TÖBB KÁRTYÁÉRT NEM JÁR TÖBB PONT, ILYENKOR SZÉT KELL OSZTANI ŐKET KÉT CSOPORTRA.

PÉLDÁUL: 8 "CSALÁD" JELZÉSŰ KÁRTYÁT AKARSZ PONTOKRA VÁLTANI AKKOR ELŐSZÖR 5 (12 PONT) MAJD 3 (5 PONT) KIJÁTSZÁSÁVAL 17 PONTOT KAPSZ.



AMIKOR A KÁRTYÁKAT PONTOKRA VÁLTJUK AKKOR EZT AZONNAL HOZZÁ KELL ADNI AZ EREDMÉNYHEZ. A BEVÁLTOTT SZEMPONTKÁRTYÁK KÉSŐBB MÁR NEM HASZNÁLHATÓK. TEGYÜK FEL PÉLDÁUL, HOGY A KÖR ELEJÉN 3 KÁRTYÁT MÁR BEVÁLTOTTÁL 5 PONTRA ÉS KÉSŐBB SIKERÜL MÉG 2 KÁRTYÁT SZEREZNI UGYANOLYAN JELZÉSSEL. EZEKET NEM HASZNÁLHATOD A MÁR KIJÁTSZOTT 3 KÁRTYÁVAL EGYÜTT, CSAK KÜLÖN VÁLTHATÓK BE 3 ÚJABB PONTÉRT.



MINDEN JÁTÉKOS A TÁBLA KÜLSŐ SZÉLÉN TALÁLHATÓ EREDMÉNYJELZŐ SÁVOT HASZNÁLJA A PONTJAI NYILVÁNTARTÁSÁRA. MINDEN PONTÉRT EGY MEZŐT KELL A SAJÁT EREDMÉNYJELZŐ KORONGGAL LÉPNI. A KORONGOK SOHA NEM MOZOGNAK VISSZAFELE.

A JÁTÉK VÉGE

ABBAN A KÖRBEŒ AMIKOR VALAKI FELHASZNÁLJA A 25. HÁZLAPKÁJÁT A JÁTÉK VÉGETÉR. Ő MÉG MEGÉPÍTHETI AZ EGYÉB ELEMÉKET ÉS AZ UTÁNA KÖVETKEZŐK IS AMIT TUDNAK, VAGYIS A KÖRT VÉGIK KELL JÁTSZANI.

HÁZI SZABÁLYOK: RÖVIDEBB PARTIKAT LEHET JÁTSZANI HA MINDENKI CSAK 20 VAGY 15 HÁZLAPKÁVAL KEZDI A JÁTÉKOT.

VÉGELSZÁMOLÁS

MINDEN KI NEM JÁTSZOTT SZEMPONTKÁRTYA **1 PONTOT ÉR. A KEDVEZMÉNY ILYENKOR MÁR NEM ÉRVÉNYES.**



AZ UTOLSÓ KÖRBEŒ A 4. FÁZIS VÉGÉN UTOLJÁRA MEG KELL VIZSGÁLNI A FALUT BLOKKRÓL-BLOKKRA. **A LEGNAGYOBB CSALÁD TULAJDONOSA MINDEN BLOKKBAN HÁZANKÉNT 1 PONTOT KAP.** A LEGNAGYOBB CSALÁD AZ AMELYIKNEK A LEGTÖBB SZOMSZÉDOS HÁZA VAN, MAGASSÁGTÓL FÜGGETLENÜL. EGYENLŐSÉG ESETÉN AZ NYER AMELYIKBEŒ TÖBB MAGAS HÁZ VAN. HA ÍGY IS EGYENLŐ SENKI NEM KAP PONTOT.

A GYŐZTES A LEGTÖBB PONTOT SZERZŐ JÁTÉKOS. EGYENLŐSÉG ESETÉN AZ NYER AKINEK TÖBB MAGAS HÁZA ÉPÜLT. HA MÉG ÍGY IS EGYENLŐ AZ ÁLLÁS AKKOR A VÉGEREDMÉNY DÖNTETLEN.

FONTOS MEGJEGYZÉS: A KÉTSZINTES HÁZ IS 1 HÁZNAK SZÁMÍT. ENNEK KATASZTRÓFÁK ESETÉN VAN JELENTŐSÉGE.

KÖZÉPSZINT

A JÁTÉK NEHEZÍTHETŐ KÉT TOVÁBBI SZEMPONT FIGYELMEBEVÉTELÉVEL (**A HÁZAK SZÁMA ÉS MAGASSÁGA, "I" PAKLIHELYEK A TÁBLÁN**). A MARADÉK 40 KÁRTYÁBÓL 20-AT TEGYÜNK KÉT TÍZES PAKLIBA KÉPEL FELFELÉ (**LÁSD A KÉPET A 11. OLDALON**) EZEKRE A HELYEKRE. A KÖZÉPSZINTEN A KÖVETKEZŐ 50 KÁRTYÁT KELL HASZNÁLNI: 11 OLTÁR, 11 KEMENCE, 11 KARÁM, 9 JOKER ÉS 8 HÁZ.

A SZABÁLYOK MEGEGYEZNEK AZ ALAPJÁTÉKKAL A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTÉSEKKEL:

1. A 3. FÁZISBAN MEG KELL VIZSGÁLNI MINDEN BLOKKBAN **A HÁZAK MAGASSÁGÁT**. AKINEK A LEGTÖBB MAGAS HÁZA VAN AZ KAPJA A KÁRTYÁT. EGYENLŐSÉG ESTÉN SENKI NEM KAP KÁRTYÁT.

2. A 3. FÁZISBAN MEG KELL VIZSGÁLNI MINDEN BLOKKBAN A FELÉPÜLT **HÁZAK SZÁMÁT**. AKINEK A LEGTÖBB HÁZA VAN AZ KAPJA A KÁRTYÁT. EGYENLŐSÉG ESETÉN A TÖBB MAGAS HÁZZAL RENDELKEZŐ NYER. HA ÍGY IS DÖNTETLEN SENKI NEM KAP KÁRTYÁT.



MEGJEGYZÉS: NEM ÉPÍTHETSZ HÁZAT MÁSIK JÁTÉKOS HÁZÁRA!



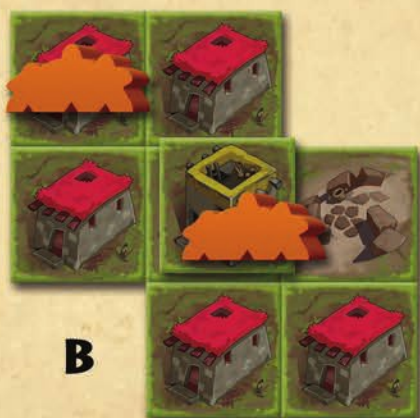
HALADÓSZINT

A HALADÓSZINTŰ JÁTÉKBAN AZ ÖSSZES SZEMPONTKÁRTYA ÉS AZ UTOLSÓ KÉT PAKLIHELY IS HASZNÁLTBA KERÜL (**JÓSZÁGOK ÉS TELEPESEK**). MINDEN HELYRE 10 KÁRTYÁT TEGYÜNK KÉPPEL FÖLFELÉ. A TELEPES ÉS A JÓSZÁGBÁBUKAT VALAMINT A SÁMÁNBÁBUT TEGYÜK A TÁBLA SZÉLÉN A MEGFELELŐ HELYEKRE AMINT A KÉPEN LÁTSZIK. EZEN A SZINTEN AJÁNLOTT MIND A 24 KATASZTRÓFAKÁRTYA HASZNÁLATA.

KEVERJÜK MEG A 15 ÉPÍTÉSI KÁRTYÁT ÉS KÉPPEL LEFELÉ TEGYÜK ŐKET A TÁBLA MEGFELELŐ HELYÉRE (BAL ALSÓ SAROK).



A



B



A SZABÁLYOK UGYANAZOK MINT AZ ALAPJÁTÉK+KÖZÉPSZINT SZABÁLYAI A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTÉSEL:

1. A 3. FÁZISBAN MEG KELL VIZSGÁLNI MINDEN BLOKKBAN **AZ EGYES HÁZAKHOZ TARTOZÓ KARÁMOKBAN A JÓSZÁGOK SZÁMÁT**. A LEGTÖBB JÓSZÁGGAL RENDELKEZŐ JÁTEKOS KAPJA A SZEMPONTKÁRTYÁT. EGYENLŐSÉG ESETÉN AZ NYER AKINEK A MAGAS HÁZAKHOZ ÉPÍTETT KARÁMOKBAN TÖBB JÓSZÁGA VAN. HA MÉG MINDIG DÖNTETLEN SENKI NEM KAP KÁRTYÁT. (**A BALOLDALI "A" PÉLDÁBAN MINDKÉT JÁTEKOSNAK UGYANANNYI JÓSZÁGA VAN. A KÉK JÁTEKOS KAPJA A KÁRTYÁT MERT AZ Ő KARÁMJA KÉTSZINTES HÁZHoz ÉPÜLT.**)

2. A 3. FÁZISBAN MEG KELL VIZSGÁLNI **A TELEPESEK SZÁMÁT MINDEN BLOKKBAN**. A JÁTEKOS AKINEK A LEGTÖBB TELEPES BÁBUJA VAN A HÁZAIN, NYERI A SZEMPONTKÁRTYÁT. EGYENLŐSÉG ESETÉN ISMÉT A KÉTSZINTES HÁZAKBAN LEVŐ LAKÓK SZÁMA DÖNT. AMENNYIBEN EZ IS EGYENLŐ SENKI NEM KAP KÁRTYÁT. (**A "B" PÉLDÁBAN A SÁRGA JÁTEKOS KAPJA A KÁRTYÁT MERT AZ Ő TELEPES BÁBUJA KÉTSZINTES HÁZON VAN.**)

JÓSZÁG SZABÁLYOK

- A) A JÓSZÁGOKAT CSAK KARÁMOKBA LEHET TENNI. EZ AZT JELENTI, HOGY ELŐSZÖR ÉPÍTENI KELL EGY HÁZAT AZTÁN HOZZÁ EGY KARÁMOT AMIBE A JÓSZÁG KERÜL. A JÓSZÁGBÁBUT EGYSZERŰEN A KARÁMLAPKÁRA KELL TENNI.
- B) KARÁMONKÉNT 1 JÓSZÁGBÁBU RAKHATÓ LE.
- C) AMIKOR EGY OLYAN HÁZAT ROMBOL LE A KATASZTRÓFA AMINEK VAN KARÁMJA ÉS BENNE JÓSZÁGA AKKOR A HÁZLAPKÁT A ROM OLDALÁRA KELL FORDÍTANI, A KARÁMLAPKA ÉS A JÓSZÁGBÁBU PEDIG VISSZAKERÜLNEK A TÁBLA SZÉLÉRE.
- D) CSAK A SAJÁT KARÁMBA LEHET JÓSZÁGOT TENNI.
- E) A JÁTÉK VÉGE: A 4. FÁZIS VÉGÉN MINDEN BLOKKBAN A LEGTÖBB JÓSZÁGGAL RENDELKEZŐ JÁTÉKOS 1 GYŐZELMI PONTOT KAP. DÖNTETLEN ESETÉN A LEGTÖBB MAGAS HÁZHOZ TARTOZÓ JÓSZÁG NYER, HA ÍGY IS EGYENLŐ SENKI NEM KAP PONTOT.

TELEPES SZABÁLYOK

- A) A TELEPESEKET CSAK HÁZAKBA LEHET TENNI. EZ AZT JELENTI, HOGY ELŐSZÖR ÉPÍTENI KELL EGY HÁZAT AZTÁN A TELEPES BÁBUT A HÁZLAPKÁRA KELL TENNI.
- B) HÁZANKÉNT 1 TELEPES BÁBU RAKHATÓ LE.
- C) AMIKOR EGY OLYAN HÁZAT ROMBOL LE A KATASZTRÓFA AMIN TELEPES BÁBU IS VAN A HÁZLAPKÁT A ROM OLDALÁRA KELL FORDÍTANI, A TELEPES BÁBU PEDIG VISSZAKERÜL A TÁBLA SZÉLÉRE.
- D) CSAK A SAJÁT HÁZBA LEHET TELEPES BÁBUT TENNI.
- E) HA MÁR VAN TELEPES BÁBU EGY HÁZON AKKOR NEM LEHET MÁSODIK SZINTET ÉPÍTENI CSAK ÚGY, HOGY A BÁBUT VISSZATESSZÜK A TÁBLA SZÉLÉRE, MEGÉPÍTJÜK A MÁSODIK SZINTET ÉS AMIKOR MEGFELELŐ ÉPÍTÉSI KÁRTYÁT HÚZUNK ISMÉT LERAKHATJUK A TELEPES BÁBUT. FIGYELJÜNK ARRA HOGYAN ÉPÍTKEZÜNK!
- F) EGY HÁZON LEHET TELEPES BÁBU ÉS KEMENCE VAGY OLTÁR EGYÜTT DE MINDHÁROM NEM. A TELEPES BÁBU MELLETT MÉG VAN HELY EGY MÁSIK ELEMNEK DE NEM MINDKETTŐNEK.
- G) A JÁTÉK VÉGE: A 4. FÁZIS VÉGÉN MINDEN BLOKKBAN A LEGTÖBB TELEPESSSEL RENDELKEZŐ JÁTÉKOS 1 GYŐZELMI PONTOT KAP. DÖNTETLEN ESETÉN A LEGTÖBB MAGAS HÁZHOZ TARTOZÓ TELEPES NYER, HA ÍGY IS EGYENLŐ SENKI NEM KAP PONTOT.

SÁMÁN SZABÁLYOK

HA OLYAN ÉPÍTÉSI KÁRTYÁT HÚZOL AMIN SÁMÁN VAN AKKOR A SÁMÁNBÁBUT TEDD VALAMELYIK HÁZADRA. AZ A BLOKK AMELYIKBEN A SÁMÁN VAN VÉDVE LESZ A KÖVETKEZŐ KATASZTRÓFÁTÓL AMI EGYÉBKÉNT ÉRINTENÉ. A KÖR VÉGÉN AMIKOR A SÁMÁN MEGAKADÁLYOZTA A KATASZTRÓFÁT A BÁBU VISSZAKERÜL A TÁBLA SZÉLÉRE.

A KLÁNOK KÉPESSÉGEI

AMINT A JÁTÉKSZABÁLY ELEJÉN MÁR EMLÍTETTÜK 5 KÜLÖNBÖZŐ KLÁN VAN: **DERS, SNEERG, OLEYLI, RUPLES ÉS LEBU**. MINDEN KLÁNNAK VAN EGY SPECIÁLIS KÉPESSÉGE AMIT HASZNÁLHAT A **HALADÓ SZINTŰ** JÁTÉK SORÁN. EHHEZ ELŐSZÖR ÖSSZE KELL GYŰJTENI 5 EGYFORMA SZEMPONTKÁRTYÁT ÉS BEVÁLTANI ŐKET 12 GYŐZELMI PONTRA. MINDEN ILYEN ESETBEN HASZNÁLHATÓ A KLÁN KÉPESSÉGE.

DERS KLÁN (PIROS): ROMBOLD LE EGY MÁSIK JÁTÉKOS 1 HÁZÁT (A RAJTA LEVŐ ELMEKSEL EGYÜTT) AMELYIK SZOMSZÉDOS A SAJÁT HÁZADDAL MAJD RÖGTÖN ÉPÍTS EGY HÁZAT A HELYÉRE (EGYÉB ELEMEL NÉLKŰL).

SNEERG KLÁN (ZÖLD): KAPSZ 1 KARÁMOT ÉS 1 JÓSZÁGOT INGYEN AMIKET RÖGTÖN EL IS HELEZHEZHSZ A TÁBLÁN.

LEBU KLÁN (KÉK): KAPSZ 1 TELEPEST ÉS 1 KARÁMOT INGYEN AMIKET RÖGTÖN EL IS HELEZHEZHSZ A TÁBLÁN.

OLEYLI KLÁN (SÁRGA): LOPJ EL 2 TETSZŐLEGES ELEMET (HÁZAT NEM) EGY MÁSIK JÁTÉKOSTÓL ÉS HASZNÁLD FEL ŐKET.

RUPLES KLÁN (LILA): ÉPÍTS 1 HÁZAT A SZABÁLYOKNAK MEGFELELŐEN ÉS TEDD RÁ A SÁMÁNBÁBUT.



Gyik

1. MI TÖRTÉNIK HA EGY HÁZAT AMIN KEMENCE VAGY OLTÁR VAN ROMBADÖNT EGY KATASZTRÓFA?

A KEMENCE VAGY AZ OLTÁR VISSZAKERÜL A TÁBLA SZÉLÉN LEVŐ HELYÉRE, A HÁZ ÖSSZEDŐL, A LAPKÁJÁT MEG KELL FORDÍTANI A ROM OLDALÁRA.

2. MI TÖRTÉNIK HA KEMENCÉT, OLTÁRT VAGY KARÁMOT AKAROK ÉPÍTENI DE AZ NEM SZEREPEL A KIHÚZOTT ÉPÍTÉSI KÁRTYÁN?

CSAK AZT AZ ELEMET LEHET MEGÉPÍTENI AMI A KÁRTYÁN VAN.

3. MIKOR KAPOK GYŐZELMI PONTOKAT?

MINDEN ESETBEN AMIKOR SZEMPONTKÁRTYÁKAT VÁLTASZ BE PONTOKRA (AHELYETT, HOGY MÉG ELEMÉKET ÉPÍTENÉL VELÜK). UGYANCSAK PONTOK JÁRNAK A JÁTÉK VÉGÉN MINDEN BLOKKBAN A LEGNAGYOBB CSALÁD HÁZAIÉRT ÉS A FÖL NEM HASZNÁLT SZEMPONTKÁRTYÁKÉRT.

4. VAN KORLÁTJA AZ ÖSSZEGYŰJTÖTT SZEMPONTKÁRTYÁK SZÁMÁNAK?

NEM, NINCS KORLÁTOZVA.

5. LEVEHETEM A KEMENCÉT VAGY AZ OLTÁRT A HÁZAMRÓL, HOGY EGY MÁSODIK SZINTET ÉPÍTSEK RÁ?

IGEN. A LEVETT ELEMÉKET TEDD VISSZA A TÁBLA SZÉLÉRE ÉS ÉPÍTSD MEG A MÁSODIK SZINTET. EZ PERSZE BEFOLYÁSOLJA A VÁLASZTOTT STRATÉGIÁDAT MERT A SZEMPONT FÁZISBAN A MEGLEVŐ ELEMÉK SZÁMA HATÁROZZA MEG KI KAP SZEMPONTKÁRTYÁKAT. ÉBEN A JÁTÉKBAN MINDEN DÖNTÉS FONTOS.

6. ELMOZDÍTHATOK MÁS HELYRE EGY MÁR MEGÉPÜLT HÁZAT?

NEM, AMI MEGÉPÜLT AZT NEM LEHET MOZGATNI.

7. SEGÍTENÉL MÉGEGYSZER MEGÉRTENI A JÁTÉKMÓDOKAT?

ALAPJÁTÉK: CSAK 3 SZEMPONTOT HASZNÁLUNK -OLTÁROK, KEMENCÉK ÉS KARÁMOK- ÉS AZ EZEKNEK MEGFELELŐ ELEMÉKET ÉS SZEMPONTKÁRTYA PAKLIKAT. CSAK 10 ÉPÍTÉSI KÁRTYÁVAL JÁTSZUNK A 15-BŐL. **(LÁSD A 4. OLDALON)**

KÖZÉPSZINT: KÉT TOVÁBBI SZEMPONTOT ÉRTÉKELÜNK -HÁZAK, MAGAS HÁZAK. A HÚSSZAL TÖBB SZEMPONTKÁRTYÁN KÍVÜL NEM HASZNÁLUNK ÚJ ELEMÉKET.

HALADÓSZINT: MIND A 70 SZEMPONTKÁRTYÁT ÉS A JÁTÉK ÖSSZES ELEMÉT HASZNÁLJUK.

8. A KÜLÖNBÖZŐ JÁTÉKMÓDOKBAN EGYRE NEHEZEBB JÁTSZANI?

EZ NEM SZÜKSÉGSZERŰ. EGYRE TÖBB A VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉG VAN ÉS EZZEL EGYÜTT TÖBB A STRATÉGIA.

9. MILYEN STRATÉGIAI OKA LEHET EGY ÚJ BLOKK MEGKEZDÉSÉNEK?

AMIKOR ÚJ BLOKKOT KEZDESZ ÉPÍTENI, EGYBEN EGY ÚJ CSALÁDOD IS LESZ ÉS EZÉRT TÖBB SZEMPONTKÁRTYÁT HASZNÁLHATSZ. MÁSRÉSZEZT EZ A MÓDSZER ELLENSÚLYOZHATJA A KATASZTRÓFÁK HATÁSÁT A JÁTÉK SORÁN.



10. MIÉRT JÓ HÁZAT ÉPÍTENI MÁS ÁLTAL ELKEZDETT BLOKKBA?

AMIKOR EGY JÁTÉKOS EGYEDÜL VAN EGY BLOKKBAN NEM KAPHAT SZEMPONTKÁTYÁT. HA MINDENKI ÍGY ÉPÍTKEZNE SENKI SOHA NEM KAPHATNA KÁRTYÁKAT. EZÉRT FONTOS A TÖBBI JÁTÉKOSSAL EGYÜTT ÉPÍTENI A BLOKKOKAT.

11. AMIKOR OLYAN BLOKKBA ÉPÍTEK HÁZAT Ahol már van házam akkor építhetek bárhova vagy csak a meglévővel szomszédos helyekre?

MINDIG A MÁR MEGLÉVŐ HÁZAK MELLÉ KELL ÉPÍTKEZNI VAGY EGY ÚJ BLOKKOT KELL KEZDENI.

JEGYZETEK



STÁBLISTA

SZERKESZTÉS

ALEXANDER ARGYROPOULOS, MICHAEL ANDRESAKIS

JÁTÉKTERVEZŐ

PIERRE CANUEL

GRAFIKUS

ANTHONY COURNOYER

SZABÁLYOK SZERKESZTÉSE

MICHAEL ANDRESAKIS, ALEXANDER ARGYROPOULOS, MARC SPECTER

ROBERT SEARING, RAHDO, MALTE KÜHLE, TONYA COCKRELL

MAGYAR SZABÁLY FORDÍTÁSA ÉS SZERKESZTÉSE: ISZOLE

MŰVELETI IGAZGATÓ

ALEXANDER ARGYROPOULOS

SÁMÁNIZMUS

MICHAEL ANDRESAKIS

3D FELÉPÍTÉS

PAUL PRESLEY

TESZTELÉS ÉS TÁMOGATÁS

DUSAN TAKAC AND HIS GAMING GROUP, PACO GARCIA JAEN, TONY CIMINO, ANDREAS TEMMINGK RAHDO, UNDEAD VIKING, MALTE KÜHLE, MARKÚS WEIHRAUCH, ERIC BRYAN SEUTHE II DAVID MCMILLAN, DAVID MCMILLAN, LUCA COLANERI, BEN GERBER, JOHN DIGIACOMO JUSTIN LOMPNEY, NERDBLOGGERS, BEN SEARCY, ROBERT KIRBY, MATTHEW HENRICKS, CARL MILLER JEREMY, ISABELLE, FRANCOIS, MARIELENE, SYLVIE (ET CAMILLE), CHRISTOPHE, ETIENNE, JOSEPH, LOUISE KLAUS, LUISA, GENIA, LUCI, MONICA, FAFASE, PHILO, THE IMDRASIL TEAM (ARNSTEIN, IDAR JOHN, JORN, ROY, STEIN, THOR ANDRE, CHRISTIAN, MICHAL, ALESSIO, MARTIN, S.BRUCK, PASCAL CORMIER

TONYM301, THE R&S TEAM, THE RUPHUS TEAM (EIRIK, IDAR, JOHN MAGNE, JULIUS, KIM, NICOLAI VEGARD), JEAN MARC, ANNA, DAVID, MATTHIAS, ADRIEN, ANTOIRE ET AMAURY, AARON. SPECIAL ACKNOWLEDGEMENT TO IAN HODDER AND HIS SUPPORTIVE ENTHUSIASM.

